ANÁLISE: LIGHTNING RETURNS: FF XIII (PS3) ▪ ESPECIAL: SÁTIRAS DE CONSOLES E JOGOS EM SOUTH PARK

Atentando ao pudor

Desde que surgiu nas televisões pela primeira vez, South Park mostrou que não tem vergonha algum de apresentar conteúdo impróprio dos mais diversos e muitos palavrões. Todas as bizarrices da série chegam ao PS3 com South Park: The Stick of Truth, que recebe uma Análise nossa nessa edição. Além disso, revisitamos o primeiro grande jogo da série e exploramos as hilárias sátiras feitas pelo desenho animado aos principais games e consoles. Ainda conferimos Análises de grandes jogos, como Lightning Returns: Final Fantasy XIII (PS3) e Killzone: Shadowfall (PS4) e uma grande matéria sobre o querido PlayStation 4! **– Rafael Neves**

04 BLAST FROM THE PAST **Crash Bash (PSX)**

11 BLAST FROM THE PAST **South Park (PSOne)**

16 ANÁLISE **Final Fantasy XIII: Lighting Returns (PS3)**

25 ANÁLISE **South Park: The Stick of Truth (PS3)**

32 ANÁLISE **Child of Light (PS3/PS4)**

35 ANÁLISE **Killzone: Shadow Fall (PS4)**

42 ESPECIAL **O Potencial do PS4 na Nova Geração**

55 ESPECIAL **As Sátiras de Video Game no South Park**

MAIS ONLINE!

ANÁLISE **Toukiden (PSVita)**

ANÁLISE **Outlast (PS4**

ANÁLISE **Knack (PS4)**

BLAST FROM JAPAN **Final Fantasy Type-0 (PSP)**

PLAYSTATION BLAST

DIRETOR GERAL / EDITORIAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE PAUTAS
Rodrigo Estevam

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Guilherme Vargas

REDAÇÃO

Rafael Neves
Rodrigo Bitencourt
Samuel Coelho
Filipe Salles
Thomas Schulze
Gabriel Vlatkovic

REVISÃO

Leonardo Nazareth
Catarine Aurora
Rafael Neves
Jaime Ninice
Vitor Tibério
Alan Murilo
Luigi Santana

DIAGRAMAÇÃO

Guilherme Vargas
Ricardo Ronda
Lucas Paes
Ítalo Lourenço
Breno Madureira
Gabriel Leles

CAPA

Wellington Aciole

Verdade seja dita*por* *Sybellyus Paiva*

WWW.PLAYSTATIONBLAST.COM.BR

ASSINE GRATUITAMENTE A REVISTA PLAYSTATION BLAST!

E receba todas as edições em seu smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

por ***Hugo H. Pereira***

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Gabriel Leles

Relembre como CRASH BASH marcou a estreia de Crash no mundo dos minigames!

No ano 2000, Crash Bandicoot, o marsupial alaranjado e praticamente descerebrado que havia dado as caras quatro anos antes no console da Sony da quinta geração, estava conseguindo completar o seu objetivo: se tornar o mascote do PlayStation. Mas apesar de todo o seu sucesso, o mesmo ainda se encontrava léguas atrás do seu rival da plataforma concorrente, o Super Mario. Enquanto Crash ainda se consolidava como um bom jogo de plataforma e dava o primeiro piso em um acelerador, Mario já colhia os louros no N64 dos seus saltos por pinturas e comemorava o feito com festas, partidasesportivas e corridas de kart. Para que ele pudesse competir com o Mario de igual para igual, precisaria adentrar novos campos com a finalidade de arrebanhar mais jogadores. Com essa mentalidade, a Universal Studios resolveu abordar os minigames e fomos presenteados com o atemporal Crash Bash!

Sai Naughty Dog e entra Eurocom, mas a qualidade continua

O primeiro jogo de Crash a não ser produzido pela Naughty Dog (que na época estava trabalhando em Jak & Dexter), foi desenvolvido pela Eurocom e foi a primeira tentativa do marsupial a adentrar o gênero dos "party games", obtendo um sucesso bem maior que sua segunda tentativa em Crash Boom Bang! para Nintendo DS seis anos mais tarde. Embora não tivesse a variedade de modalidades, minigames e não apresentasse um tabuleiro ou algo do gênero como Mario Party, Bash se destacou por uma série de motivos e inventividade nos poucos estilos de minigames presentes.
O enredo não é nenhum Shakespeare, mas os minigames divertem bastante!

A história do jogo é bem água com açúcar, mas já era de se esperar. Jogos de plataforma não são conhecidos por suas histórias elaboradas então não seria um spin-off de minigames que iria ganhar o Nobel da literatura pelo enredo.

Em Bash, Aku Aku e Uka Uka, as máscaras irmãs que atuam como Ying e Yang na franquia, resolvem decidir de uma vez por todas quem é mais forte: o bem ou o mal. Por não poderem se enfrentar diretamente, as entidades concordam em encerrar a dúvida através de uma espécie de olimpíadas, cada time - o bem e o mal - com seus competidores. Como na época vários personagens ainda não existiam o time do bem ficou desfalcado, contando apenas com Crash e Coco enquanto o time do mal contava com Cortex, Brio, Rilla Roo, Koala Kong, Dingodigle e Tiny Tiger. Confiante em sua vitória, Aku Aku concedeu os dois últimos para o time do bem para que as chances ficassem mais equilibradas.

A seleção de fases era simples e eficiente!

É com essa simples –. mas bem feita –. **introdução** que o jogador é transportado para uma área de seleção de fases muito semelhante à do Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back: uma plataforma em formato de círculo com portais espalhados ao redor. Sem muita contextualização ou algo entre um jogo e outro, basta entrar nos ditos portais para participar dos minigames e, tal como nos jogos principais, coletar troféus, power crystals, gemas e (eventualmente) relíquias. Em cada conjunto de fases existe um chefe à ser derrotado, mas antes é preciso liberar o combate coletando os já mencionados itens. Após derrotar o chefe, o jogador é levado à uma nova área com, geralmente, mais um tipo de minigame e novas versões dos já avistados em andares anteriores.

Modalidades para todos os gostos!

Ballistix: num cruzamento de gol-a-gol com pinball e carrinhos de bate-bate, os quatro jogadores ficavam presos cada um à um lado de um quadrado, podendo se mover somente ao longo de sua aresta. O objetivo era refletir as ondas de bolas de pinball que vêm em direção ao seu gol e acertá-las nos gols dos adversários. Cada bola dentro ia diminuindo um contador de vidas do personagem que, ao chegar a zero, era eliminado e substituído por uma cerca elétrica. O ultimo a sobreviver vencia o desafio.

Pogo Pandemonium: A bordo de pula-pulas (ou pogo-sticks, para ser mais exato), os jogadores precisam pintar quadrados em um tabuleiro quadriculado para marcar pontos. Vale acertar inimigos com mísseis, pintar o chão com bombas e muito mais. Em certas variações era necessário coletar uma caixa para transformar o chão pintado em pontos, em outra era necessário fechar um quadrado e em certa fase o jogador não podia pisar na própria cor ou fazia tudo o que foi pintado desaparecer.

Crate Crush: Feito para os gladiadores do terceiro milênio, aqui quem mandava era a força bruta. Jogando caixas, bombas, atacando e pulando o objetivo aqui era minar a vida dos oponentes até ela se esgotar. Quando a barra ficava completamente vermelha, ele era eliminado da partida e o vencedor era o último que restasse. Polar Push: Ao bordo de Polar e seus amigos (ou clones?), os jogadores devem tentar empurrar uns aos outros para fora de uma plataforma congelada super escorregadia. Não bastasse a competição, ainda devem ficar atentos à leões marinhos, bombas, bigornas e relâmpagos que ainda podiam atrapalhar os jogadores.

Polar Push: Ao bordo de Polar e seus amigos (ou clones?), os jogadores devem tentar empurrar uns aos outros para fora de uma plataforma congelada super escorregadia. Não bastasse a competição, ainda devem ficar atentos à leões marinhos, bombas, bigornas e relâmpagos que ainda podiam atrapalhar os jogadores.

Tank Wars: A bordo de tanques com os mais variados arsenais (que dependem do personagem que você escolheu), os jogadores devem utilizar-se de minas terrestres ou seus projéteis para derrotar os adversários. Quando a vida se esgotava, o tanque explodia e era adeus para o jogador. Felizmente, Wumpa-Fruits estavam presentes para recuperar a vida dos necessitados.

Crash Dash: Como um mini-throwback de Crash Team Racing, os jogadores devem competir dando voltas em mini-pistas (em geral circulares). O contador de voltas ao lado do ícone do personagem era diminuído a cada vez que se passava pela linha de chegada e o primeiro a alcançar o zero vencia o desafio. Wumpa Fruit eram utilizadas como turbos, uteis não só para aumentar a velocidade mas também para empurrar os oponentes para fora da pista.

Medieval Mayhem: O mais aleatório de todos, como o nome sugere é uma loucura imprevisivel e é algo medieval. As modalidades incluem lançamento de jóias em um alvo móvel enquanto monta um dragão, coleta de balões coloridos e esmagar cogumelos com um martelo (seria esse ultimo uma alfinetada no Mario?).

Diversão atemporal e novos padrões para o gênero

A necessidade de adquirir cinco vitórias no mesmo minigame criava uma certa repetitividade, mas o excelente multiplayer fazia com que todos relevassem esse problema.

Crash Bash veio pra mostrar que não é necessário seguir padrões que fizeram sucesso em um gênero para se dar bem. Enquanto várias empresas tentaram imitar o estilo de tabuleiro de Mario Party e falharam epicamente por criarem jogos parados demais ou com vários minigames sem inspiração alguma, Bash seguiu por um outro caminho. Com seu (ainda que simples) modo história e sete estilos de minigames diferentes, conseguiu receber notas boas pela critica especializada na época e até hoje ainda se trata de um dos meus jogos favoritos do gênero.

O estilo nonsense da franquia aliado à um excelente multiplayer (até mais frenético que Mario Party e tão “destruidor de amizades” quanto Mario Kart) e a ótima inclusão de chefões (algo não muito comum no gênero) foram as cerejas no topo do delicioso bolo que Crash Bash é. Infelizmente seu lançamento no final da vida do PlayStation impedu que muitas pessoas o apreciassem.

Pra piorar a situação, o mesmo só se encontra disponível para download na PSN do japão, então se você nunca experimentou essa pérola ou tem vontade de relembra os tempos de glória dessa bandicota, terá que se coçar para poder enfrentar esses caóticos minigames.

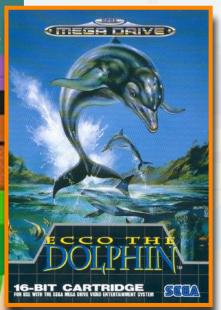
Crash Bash foi um excelente jogo, mas, com o Crash desaparecido e o fracasso da sua sequência espiritual (o Boom Bang), as chances de vermos uma outra aventura insanamente divertida como esta são escassas...

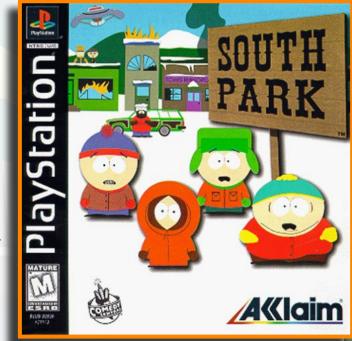
“Eu estou indo para South Park e vou me divertir; rostos amigos em cada canto, gente humilde sem tentação; estou indo para South Park deixar minhas preocupações para trás!”. A divertida canção-tema do desenho de sucesso da Comedy Central promete muita alegria àqueles que visitam South Park. Mas será que os jogadores se sentiram assim quando a Acclaim lançou o primeiro jogo da série para PlayStation? O humor politicamente incorreto da série não agrada a todos, e o jogo também dividiu a crítica na época. Mas será que hoje em dia o jogo presta ou fede como o cocô natalino Mr. Hankey?

por ***Thomas Schulze***

Revisão: Alan Murilo
Diagramação: Ítalo Lourenço

“Respeite minha autoridade!”

Caso você viva numa caverna e nunca tenha ouvido falar sobre o desenho, South Park é uma famosa série de animação que estreou em 1997 na televisão americana, no canal Comedy Central. Criada pelos amigos e humoristas Trey Parker e Matt Stone, o programa soma hoje mais de quinze anos no ar, e continua sendo uma das opções mais relevantes, criativas e engraçadas na televisão. Mas foi no final da década de 1990 que South Park chegou ao auge de sua popularidade e se tornou uma verdadeira febre. Havia lancheiras, bonecos e cadernos dos personagens em cada esquina. E, como sabemos, tudo que faz sucesso em algum momento acaba virando jogo de videogame, não é?

Publicado pela extinta Acclaim, e desenvolvido pela também fechada Appaloosa Interactive (cujo jogo mais famoso continua sendo Ecco The Dolphin para o saudoso Mega Drive, o que não é exatamente um bom sinal), South Park utilizava a mesma engine do excelente Turok 2: Seeds of Evil, um dos melhores FPS da geração. Até por isso South Park acabou não recebendo exatamente um mar de elogios em seu lançamento, pois a comparação com o jogo do índio caçador de dinossauros era inevitável. Enquanto Turok era um jogo incrivelmente extenso e complexo, South Park era simplório e repetitivo em sua essência. Mas então por que estou escrevendo um Blast from the Past ao invés de um Blast from the Trash? Para simplificar bastante as coisas, o jogo possui um grande apelo para quem é fã do seriado, e mesmo hoje em dia ainda pode garantir boas horas de diversão, apesar de seus inúmeros defeitos.

Além disso, como Trey Parker e Matt Stone participaram do processo criativo de elaboração do jogo, não deixa de ser interessante dar uma olhada no produto independentemente de seus defeitos, até porque hoje em dia os dois figuram entre os nomes mais relevantes do humor mundial, lançando filmes geniais como Team America, e criando a maior sensação recente da Broadway, o musical The Book of Mormon. Então muito embora seu primeiro jogo não seja perfeito, ainda é uma boa ideia respeitar a autoridade dos caras e estudar sua primeira empreitada nos videogames como uma peça importante da história do humor.

Meteoro da paixão

A trama do jogo não poderia ser mais absurda, e parece até um esquete do Monty Python de tão surreal. A confusão começa quando um cometa se aproxima da Terra, mais precisamente de South Park. De algum modo isso faz com que os perus se organizem em exércitos, as vacas fiquem violentas, robôs e brinquedos ganhem vida, clones gigantes do mal destruam a cidade e até mesmo alienígenas resolvam dar as caras para atormentar as pessoas com sondas inseridas em lugares indesejados. Pois é, faz bastante sentido essa história.

Como sempre, cabe a quatro crianças de South Park a tarefa de resolver essa crise e impedir a destruição da cidade. Eric Cartman, Stan Marsh, Kyle Broflovski e Kenny McCormick iniciam sua jornada quase sem ajuda alguma, já que o sempre hilário Butters ainda não fazia parte da turma na época, e o grande amigo Chef, embora apareça com alguma frequência, parece mais preocupado em cantar canções sobre seu poder de sedução com o sexo oposto do que em fazer parte da luta contra os inimigos.

Hordas e mais hordas e mais hordas e mais hordas e mais hordas...

Mas o que realmente interessa em um jogo é sempre sua jogabilidade, e infelizmente neste quesito South Park não é um título dos mais inspirados. O esquema de controles é bem aceitável e não difere muito dos grandes FPS da geração, então o grande problema reside mesmo no design das fases e dos inimigos, que é pífio. O jogo é razoavelmente curto, levando cerca de cinco ou seis horas para ser finalizado. Em cada uma das poucas fases, você vai precisar andar até encontrar uma horda de inimigos disposta a acabar com você. Lembra dos velhos beat 'em ups, em que era preciso matar todos os adversários para continuar andando? É mais ou menos assim por aqui. Se ao menos houvesse variedade, isso seria um pecado perdoável, mas na maior parte do tempo você vai passar minutos enfrentando dezenas de oponentes iguais.

Ao menos os heróis utilizam uma série de armas nada ortodoxas (como lançadores de vacas e bolas de neve cheias de urina) para dar conta dos vilões e garantir alguma diversão. E como todos os personagens tiveram suas vozes fornecidas pelos mesmos dubladores da televisão, você pode esperar uma boa dose de risos ao longo da aventura. Só o roteiro afiado e repleto de referências à serie de animação provavelmente já é motivo suficiente para você fechar as repetitivas fases com um sorriso no rosto.

Super melhores amigos

O jogo conta ainda com um modo multiplayer bem padrão, mas ainda assim divertido para os fãs da série que quiserem apenas curtir um pouco com os amigos. Conforme o jogador avança pela campanha principal, são liberados códigos que permitem a utilização de mais personagens, como o sexualmente confuso professor Mr. Garrison, o incompetente policial Barbrady, os flatulentos Terrance e Phillip ou até mesmo o sempre alegre Big Gay Al. Esse é certamente um belo incentivo para terminar a história principal, mesmo que você já esteja de saco cheio de enfrentar hordas e mais hordas de inimigos iguais.

Apesar da enorme quantidade de personagens jogáveis, o multiplayer possui opções bem escassas e limitadas, não sendo possível customizá-lo adequadamente para estender sua vida útil. O fato é que é tudo muito simples, e você vai apenas sentar com um amigo e competir em duelos até a morte utilizando o mesmo arsenal já visto na campanha Single Player. É o suficiente para distrair por alguns minutos, mas muito longe de poder ser considerado algo obrigatório.

Past ou Trash?

Se você é fã de South Park e assiste a todos os episódios religiosamente, considere este texto um Blast from the Past, e retire a poeira do PlayStation para relembrar a primeira incursão da série nos videogames enquanto se prepara para o lançamento de South Park: The Stick of Truth, que promete ser um grande jogo para PlayStation 3. Agora, se você torce o nariz para o senso de humor politicamente incorreto do desenho, ou simplesmente não tem a menor disposição para um FPS mediano, pode considerar isto aqui um Blast from the Trash e passar longe. (Ou rever seu gosto e passar a acompanhar um dos melhores e mais engraçados programas da televisão.)

por Samuel Coelho

Revisão: Rafael Neves
Diagramação: Lucas Paes

Presencie a morte de um mundo e a conclusão de uma famigerada trilogia

Quinhentos anos se passaram desde o embasbacante encerramento de Final Fantasy XIII-2 (PS3). A deusa da morte, Etro, já não existe mais, e o mundo está sendo inexoravelmente consumido pela força destrutiva do caos. A exuberante vastidão selvagem de Pulse foi reduzida a um pequeno arquipélago de quatro ilhas, denominado de Nova Chrysalia, e restam apenas 13 dias para o fim de tudo...

Escolhida por Deus para ser a salvadora da humanidade, Lightning tem a árdua missão de guiar almas para um mundo novo, enquanto encerra uma longa odisseia

Prisioneiros do caos

Nesse pequeno lugar, que serve de último refúgio da vida nos momentos finais do mundo, a humanidade oscila entre esperar pelo fim de tudo e aguardar a vinda profetizada de um salvador, que surgiria para livrar todos da destruição definitiva. A missão deste escolhido é levar as almas para renascer em um novo mundo, criado pelo deus da luz Bhunivelze, deidade maior da mitologia de Final Fantasy XIII, que, a princípio, era chamado por alguns fal'Cie simplesmente de Maker (Criador).

Devido ao colapso e à desestruturação das forças que regem os ciclos da vida e da morte, a população de Nova Chrysalia vive sob o efeito de uma benção, ou de uma maldição, que lhes impediu de envelhecer ao longo de quase 500 anos. Fadados a presenciar a lenta consumição do mundo pela força do caos, a última fagulha de esperança destas pessoas repousa nos ombros de Lightning.

Depois de dormir por 500 anos em Valhala, Lightning é despertada pelo deus Bhunivelze restando poucos dias para o fim do mundo. A entidade suprema concede à ex-guardiã de Etro um pouco de seus poderes divinos, e lhe encarrega de reunir o maior número possível de almas durante estes últimos momentos, para que, com elas, ele possa habitar o novo mundo que está criando.

Correndo contra o tempo

Assim que começamos o jogo, já somos afetados pela pressão psicológica do tempo, que é medido através de um relógio que avança um minuto a cada três ou quatro segundos reais. Este relógio só é pausado durantes os diálogos iniciados pelo jogador com os NPCs, no decorrer das batalhas, enquanto navegamos por menus e quando fazemos uso da técnica Chronostasis (que também pausa o relógio por alguns minutos).

A maioria das missões tem sua disponibilidade ligada diretamente a um intervalo de hora do dia, o que pode dificultar nosso caminho na enorme tarefa de resgatar o máximo possível de almas. Nesta situação, é comum experimentarmos a sensação de que não conseguiremos fazer tudo o que é necessário fazer para se chegar ao final do jogo com sucesso. E, realmente, existe esta possibilidade se ignorarmos o peso da passagem do tempo. Entretanto, se o pior acontecer, o jogador poderá recomeçar um novo jogo retendo seu arsenal de itens e habilidades.

A aventura é totalmente estruturada em um mundo aberto, onde o jogador deve explorar várias regiões à procura de missões. O design de boa parte delas é feito nos moldes das missões de RPGs online: novas missões são habilitadas conversando com os NPCs. A partir daí, você precisará explorar e reexplorar várias regiões de Nova Chrysalia enquanto tenta encontrar itens específicos, sai à procura de algum monstro ou fala com um, dois ou mais NPCs. Tudo isso para buscar solucionar as situações propostas pelo perfil da missão. Se não fosse pela existência do fator tempo, esta estrutura de gameplay poderia ser comparada àquela que encontramos em Final Fantasy XII (PS2).

Infelizmente, boa parte dos perfis das missões não-principais são demasiadamente banais, pouco ajudam e até chegam a atrapalhar o desenvolvimento da narrativa principal. Porém, no geral, por mais bobas que algumas missões possam parecer, ainda assim elas conseguem envolver o jogador de alguma forma, principalmente quando ele as tenta enxergar como mais do que apenas um conjunto de tarefas pequenas que o levam a uma recompensa.

As almas resgatadas lhe tornam mais forte

Por falar em recompensa, ao completar uma missão, você sempre recebe como bônus um acréscimo de poder em seus atributos principais (que são: HP, força e magia). Em alguns casos especiais, você pode aumentar sua barra de ATB, sua barra de EP (falaremos disto daqui a pouco) e a quantidade máxima de itens suportados pelo seu inventário.

O jogo não conta com um sistema de ganho de níveis através do acúmulo de pontos de experiência, adquiridos através das famosas batalhas aleatórias. Em vez disso, o jogador vai deixando Lightning um pouco mais forte a cada alma que ele conseguir salvar, e a cada nova arma, roupa, ou habilidade que ele conseguir conquistar.

Crème de la crème

Depois de ouvir isso, você pode pensar: "mas se as batalhas aleatórias já não são mais tão importantes para 'subir de nível', então qual é a graça de lutar contra hordas e mais hordas de oponentes?". Bem, para começar, vale dizer que o novo sistema de combate é uma das joias da trilogia (e de toda a franquia). Durante as lutas, o jogador assume total controle sobre os movimentos da heroína e pode alternar entre 3 instâncias de combate, designadas de Schema, com o simples pressionar dos botões L1 ou R1. Em termos mais familiares, o jogador pode trocar instantaneamente de classe durante as batalhas. E o melhor disso é que você mesmo customiza esse conjunto de instâncias para Lightning, de uma forma prática e intuitiva. Dos tipos de ataque às roupas e armas que a personagem usa, você tem um controle quase absoluto sobre a customização de cada um desses padrões (podendo configurar até esquemas de cores para cada roupa).

Como uma síntese refinada do que está presente nos jogos anteriores, este novo sistema de batalha incentiva o jogador a ficar completamente focado nas ações que ocorrem em campo, e recompensa quem consegue pacientemente observar o tempo de cada golpe dos inimigos enquanto elabora uma estratégia de contra-ataque eficiente. Em batalha, até as mudanças de câmera servem como indicadores de quando o jogador deve agir frente às investidas inimigas. Cada ação em campo é valorizada tanto pela jogabilidade quanto pelo visual dos efeitos especiais, que provavelmente se destacam como os mais bem detalhados já feitos para os jogos da trilogia. Ao lutar contra os inimigos que surgem no mapa, você poderá ganhar dinheiro, armas, itens, habilidades especiais e, mais importante, uma boa quantidade de EP. Você poderá usar este EP para realizar sequências de ataques devastadores, para ativar o uso de habilidades especiais de cura, teleporte e até para congelar parcialmente o fluxo do tempo, algo que pode lhe render, literalmente, dezenas de horas a mais para completar sua árdua missão como salvador de almas.

Como se pode perceber, muitas coisas ainda podem ser obtidas através das batalhas aleatórias, talvez até mais coisas do que antes, em termos de utilidade real. Isso é tão verdade, que não serão raros os momentos em que você vai querer que algum inimigo apareça do seu lado oferecendo a oportunidade de se iniciar um embate.

Colírio para os olhos

Lightning Returns nos presenteia, pelo menos em parte, com um admirável trabalho de modelagem de personagens. Lightning e a maioria dos personagens principais ganham vida através de um nível de detalhes notavelmente superior ao que podemos ver tanto em Final Fantasy XIII (PS3) como em Final Fantasy XIII-2. Grande atenção foi dada, também, às magias e às animações de combate da protagonista, que estão tão belas, elegantes e fluidas que dificilmente a gente se cansa de admirá-las. Mas, como tudo tem um preço, para que essas melhorias fossem implementadas, foi necessária a retirada de recursos de outra parte do jogo: a modelagem de cenários. Vistas de longe, as paisagens são belíssimas, mas basta o jogador se aproximar um pouquinho de qualquer elemento do cenário, ou até mesmo de algum NPC, para que ele perceba a baixíssima resolução das texturas, que se igualam, algumas vezes, ao padrão de qualidade de texturas que encontramos em jogos da era do PlayStation 2. Contudo, esses pormenores são obscurecidos pela presença de belos efeitos de luz, pela beleza artística das paisagens e pelo nível de detalhes da personagem principal.

Playlist gigante

Boa parte das faixas musicais mais consagradas de Final Fantasy XIII e Final Fantasy XIII-2, que ajudaram a estabelecer suas atmosferas, faz uma última aparição neste título final. Contudo, Lightning Returns conta também com mais de cinco horas de composições inéditas. Na soma de todas as faixas, temos, talvez, o Final Fantasy com maior quantidade de temas musicais da história da franquia.

Tem coisas boas de sobra aqui... Mas falta algo alí

Como nos jogos anteriores de Lightning e sua turma, neste aqui ainda existe a falta de um melhor refinamento na qualidade do estilo narrativo. Mas, apesar de a narrativa ter um passo lento, e de por vezes ela parecer desfocada, ainda assim ela consegue colocar um ponto final bastante digno na história que se iniciou com a luta de um grupo de l'Cies usados como instrumentos de destruição por deuses mesquinhos.

Ainda que este jogo não tenha muitas das características que fizeram de títulos passados da franquia se tornarem algo tão marcante, é inegável o fato de que este e os outros dois jogos da trilogia trouxeram um arsenal considerável de elementos inovadores, que ainda podem abrilhantar e muito o futuro desta série.

Lightning Returns: Final Fantasy XIII mistura uma gama enorme de conceitos inusitados de jogabilidade. Em alguns casos, esses conceitos não se combinam muito bem, em outros, eles podem causar uma grande sensação de estranhamento no jogador. Mas, no fim das contas, a maioria dos conceitos é positivamente surpreendente e muito bem vinda. Quanto mais entendemos as novas mecânicas, e quanto mais nos acostumamos com o mundo do jogo, mais nos sentimos imersos na miscelânea de gêneros que deu vida ao último capítulo da saga de Lightning. No geral, quando dominado, este é um jogo pura e simplesmente divertido, com uma quantidade enorme de conteúdo. Quem gostou do sistema de combate de Final Fantasy XIII e achou interessante a proposta do sistema de sidequests de Final Fantasy XII com o tempo terá Lightning Returns como um de seus jogos favoritos dentre os nascidos na franquia. Já que ele refina os traços de ambos os sistemas citados.

Prós

- Combates estratégicos, desafiadores e viciantes;
- Alto fator replay;
- Um dos jogos mais inovadores da franquia;
- Trilha sonora bela, extensa e diversificada;
- Exploração mais clara da mitologia;
- Um belo encerramento para a trilogia.

Contras

- Narrativa lenta e com ocasional perda de foco;
- Presença de sidequests simplórias e entediantes;
- O jogo pode ser bem cruel com os jogadores de primeira viagem

NOTA
8.0

Lightning Returns: Final Fantasy XIII (PlayStation 3)

Desenvolvedor: Square Enix
Gênero: RPG

PS3

SOUTH PARK™

THE STICK OF TRUTH

por **Rafael Neves**

Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Guilherme Vargas

AN EPIC QUEST TO BECOME ... COOL

Com todas as bizarrices, palavrões e loucuras do programa de televisão, South Park: The Stick of Truth é simplesmente o jogo definitivo da série

Vamos dar a South Park o que ele merece

South Park pode ter iniciado com as maluquices vividas pelos quatro "amigos" Stan, Kyle, Kenny e Cartman, mas, com o tempo e a fama, expandiu seu universo. Hoje em dia, a pacata cidade nevada de South Park conta com um número muito maior de crianças, diversas tribos (como fãs de Star Trek, góticos, vampiros de purpurina, ruivos...), alienígenas, celebridades, zumbis, zumbis nazistas, vacas zumbis nazistas, dimensões paralelas... Enfim, um gigantesco universo se formou em torno daqueles quatro moleques cara de pau. Desde que South Park se tornou essa coisa gigantesca, eu pensava "Cara, isso daria um jogo muito bom!". Uma pena que raramente se consegue adaptar bem um filme ou série televisiva para os videogames... mas, felizmente, The Stick of Truth foi exatamente esse caso raro.

Marcado para ser lançado no início de 2013, The Stick of Truth teve um atraso de cerca de um ano por conta da falência da sua produtora, a THQ. Publicado agora pela Ubisoft, o jogo da Obsidian foi feito com grande participação dos criadores originais de South Park, Trey Parker e Matt Stone, que até hoje lideram os roteiros e as dublagens do desenho. E a premissa de The Stick of Truth era exatamente a que eu tinha em mente para qualquer game da série: aproveitar todo o universo de South Park. Todo mesmo.

Dungeons & Palavrões

The Stick of Truth é um RPG em turnos com muitas mecânicas clássicas do gênero apresentadas de maneira fácil, acessiva e com todo o "charme" da série televisiva. Até para justificar a escolha por essa direção de jogo, o enredo de The Stick of Truth

começa com as crianças de South Park divididas em duas facções: os humanos liderados pelo arrogante Cartman e os elfos do vingativo Kyle. Você inicia a aventura no lado dos humanos, mas não se preocupe, esse é apenas o plano de fundo de um roteiro mirabolante feito pelos criadores da série. Inimigos muito maiores, jornadas muito mais nojentas e reviravoltas muito mais interessantes o aguardam.

Tudo isso é feito, obviamente, com o bom humor da série South Park, que, para quem não conhece, não está nem aí para o pudor e os bons costumes e leva a liberdade de expressão ao pé da letra. Praticamente nenhuma censura parece ter afetado o jogo, que conta com o mesmo nível de insanidade da série original. Ou seja, você verá crianças se matando, a imagem de Jesus associada a todo o tipo de violência, alienígenas que estupram as pessoas à noite, zumbis nazistas, lutas contra aidéticos e diabéticos e muitas outras loucuras. Todo esse conteúdo pesado é muito bem nivelado

Os 4 (ou 5) heróis da luz

Vamos relembrar as principais crianças que nos fizeram amar (ou odiar, sentir nojo, gargalhar) South Park.

Cartman, o arrogante

Cartman é o filho único mimado que acha que pode tudo. E, quando eu digo tudo, é tudo mesmo. Já conheceu alguém que, em meio a uma guerra global entre os principais personagens da imaginação, só pensa em ganhar uma aposta que envolve fazer outra pessoa colocar a boca nos seus testículos? Ou alguém que mata os pais de uma outra criança e a faz comer pedaços dos corpo deles só por vingancinha? Esse é Cartman, uma mente maligna e fascista que, como o feiticeiro de The Stick of Truth, vai fazer duvidar se ele está lá como herói ou anti-herói.

Kenny, a princesa imortal

Desde o primeiro episódio da série, o que Kenny mais fez foi morrer. Na verdade, a morte (e a ressurreição no próximo capítulo) é o aspecto mais notável desse pobre e humilde garoto. Ele não consegue se comunicar e é um dos poucos que aguenta passar mais da metade do episódio perto de Cartman. Kenny, em The Stick of Truth, é uma princesa travestida sabe-se lá por quê.

com o aspecto "infantil" de South Park. Ou seja, por mais que Cartman seja racista e fascista ao extremo, basta que sua mãe ordene que ele vá para a cama para que ele obedeça. Da mesma forma, as mesmas crianças que invocam homens para engolir os inimigos com seus órgãos sexuais femininos usarão caixas de pizza como escudo.

É fácil concluir que a ambientação é o que mais chama atenção em The Stick of Truth. Quase tudo da série televisiva foi adaptada para o PS3 de maneira satisfatória – seja como elementos de gameplay, *sidequests* ou *easter eggs* escondidos pelos cenários. Tudo isso acontece graças aos visuais e animações do jogo, que foram todos construídos com a mesma engine usada no programa de televisão (até o fogo mostrado como chamas reais marca presença).

Chega a ser tosco um game tão mal animado e com gráficos 2D tão simples no PS3, mas sabemos que isso foi inteiramente proposital e a maneira como foi empregado na aventura merece elogios. Os mesmos efeitos sonoros da série também foram utilizados, assim como os mesmo dubladores. Dado o tamanho imenso de cutscenes e a fidelidade do estilo de roteiro e arte, Stick of Truth acaba sendo também um grande (e incrível) episódio de South Park. Quanto às músicas, elas, no geral, usam um efeito épico que nos remete às grandes obras de cavalaria – mais uma sátira com o estilo medieval da aventura -, e lembram The Elder's Scroll: Skyrim (PS3).

Os 4 (ou 5) heróis da luz

Kyle, o... "judeu"

Kyle tem até boas intenções, mas acaba sendo tão violento e vingativo quanto Cartman por, desde que o mundo é mundo, odiar e detestar o "amigo" gordo. Afinal, não é qualquer criança que faz Kyle ser conhecido meramente como "o judeu da história". Em The Stick of Truth, essa rivalidade é obviamente explorada, afinal, Kyle é líder dos elfos, inimigos mortais dos humanos comandados por Cartman.

Stan, o protagonista?

Stan tem geralmente boas intenções, é uma das poucas crianças que consegue ter uma relação amorosa e é um grande amigo de Kyle, aspectos que o fariam ser um grande candidato para herói de uma série televisiva... Se essa série não fosse a ridícula e bizarra South Park. Apesar de ter quase sempre o papel de protagonista roubado pelos palavrões e peidos de Cartman, Stan traz um pouquinho de equilíbrio para a maldadade exagera da série e de The Stick of Truth também.

Butters, o capacho

Eternamente dividindo opiniões se é ou não um dos protagonistas da série, Butters ganhou papéis cada vez mais centrais nos episódios com o evoluir da série. Butters é inocente, tem pais controladores e sempre obedece fielmente Cartman para conseguir se tornar um cara popular e um pouco mais "mau". Em The Stick of Truth, Butters será um dos seus poucos aliados fieis e estará sempre lá para ter dar um tapinha nas costas (que, não se engane, recupera o seu HP).

Respeite o meu turno, seu filho da...

Como já dito, a maneira como a Obsidian conseguiu adaptar toda a pluralidade e a falta de noção do universo de South Park para os videogames foi através de um RPG em turnos. Você, o Novo Garoto, uma criança 100% customizável recém-chegada a South Park, terá de enfrentar toda a sorte de adversários em um esquema clássico dos JRPGS: de um lado, você e seus aliados com sua lista de comandos e, do outro, seus inimigos. Há diversas ações que

podem ser feitas para humilhar e fazer sangrar seus adversários, como atacar com armas, usar objetos de longo alcance, utilizar habilidades especiais únicas de cada classe, abusar de magias com peidos, aproveitar os benefícios de itens e até invocar personalidades da série.

Há também muita inspiração na série Paper Mario, da Nintendo, pois quase todas as ações podem ser intensificadas por apertar o botão certo no momento correto. Nesse aspecto do *timing*, The Stick of Truth fica atrás de sua inspiração, uma vez que falta precisão e dicas audiovisuais para tornar o apertar de botões na hora certa algo natural. Na verdade, em muitos momentos, você ficará meio inseguro se defendeu com o timing correto ou se apertou o botão com precisão antes de um ataque. Mas, no geral, os combates em The Stick of Truth são divertidos e exploram muito bem os elementos e temáticas da série.

Os 4 (ou 5) heróis da luz

Você, o que quer que você seja

Não quatro, nem cinco, mas seis crianças preenchem o elenco principal de The Stick of Truth. O Novo Garoto será o seu personagem jogável, uma criança que acaba de se mudar para South Park e já é estimulada a conhecer a vizinhança. E é através desse Novo Garoto que você irá viver essa cômica aventura. Você pode definir a aparência desse seu avatar, equipá-lo com diversos itens e armas da série, escolher habilidades e definir uma classe para ele. São elas Guerreiro, Mago, Arqueiro e... Judeu. Sim, acredite, "Judeu" é uma das *Jobs* do jogo.

Algumas complicações

O quesito estratégia no jogo é complicado. De um lado, temos várias opções de itens, equipamentos, armas e habilidades passivas que, somadas às ações de combate, abrem um leque de estratégias imenso. A questão é que The Stick of Truth é muito linear, sem muito espaço para lutar aleatoriamente para aumentar o *level* e com chefes de nível de dificuldade desbalanceado. Muitas vezes, você irá se preparar arduamente para um combate como um jogador experiente em RPGs apenas para descobrir que ele poderia ter sido facilmente superado sem muito esforço prévio. Nesse sentido, The Stick of Truth é um bom RPG de South Park, mas não é o melhor RPG que já vimos no PS3.

E os momentos vividos fora das batalhas também não são lá muito divertidos. Ok, é legal percorrer livremente por South Park, visitar personagens, fazer amigos no Facebook, procurar por colecionáveis (como os ridículos Chinpokomon) e fazer a feira em lojas. Mas, nas "dungeons" do jogo, a interação com o cenário (como quebrar coisas e utilizar o efeito do pum em chamas) é empregada de forma medíocre na realização de *puzzles* sem graça e desafios enfadonhos. Nessas ocasiões, os cenários são geralmente estreitos, o que dificulta um pouco a movimentação. Na verdade, há alguns bugs estranhos

quando se tenta locomover o personagem, um problema que envolve tentar movimentar *sprites* bidimensionais em cenários com vários níveis de profundidade e diversas paredes invisíveis. E esse é só um dos erros de programação do jogo – alguns outros podem até travar o console. Resumindo, fora as batalhas e a exploração, a jogabilidade de The Stick of Truth não supera suas próprias cutscenes, que muitas vezes roubam a cena do jogo.

Uma jornada louca, nojenta, grosseira e divertida

The Stick of Truth é honestamente divertido. Ele poderia até ganhar muitos pontos só por ter agradado justamente os fãs da série de uma forma que nenhuma outra adaptação sua para os videogames conseguiu fazer. Mas, para além disso, temos um roteiro legal, piadas muito boas, uma adaptação adequada, um universo carismático, bastante exploração (hajam colecionáveis e desafios extras), batalhas em turnos divertidas e hilárias... Enfim, é uma boa pedida.

Tudo bem que a linearidade não é algo positivo para um RPG, que a dificuldade seja desbalanceada, que muitas opções de estratégias sejam descartáveis, que bugs atrapalhem o jogo ou mesmo que os desafios que envolvem interação com o cenário sejam tão simples quanto chatos, mas isso não faz de The Stick of Truth uma adaptação chula. É evidente o esforço para se retratar todo o universo da série televisiva com o *pedigree* de seus criadores e, ainda assim, apresentá-lo com mecânicas de jogo funcionais e divertidas. Embora seja fácil pensar em um RPG melhor para o PS3, é muito difícil imaginar uma adaptação melhor de todo o patrimônio televisivo que se tornou South Park... Ah, só tome cuidado para não constranger quem estiver do seu lado quando for jogar South Park: The Stick of Truth.

Prós

- Universo de South Park explorado muito bem em conceitos de gameplay, easter eggs e side quests;
- Bastante customização do personagem;
- Batalhas em turnos são divertidas e com várias possibilidades;
- Roteiro conta com o nível de complexidade, bizarrices, humor e dublagens da série televisiva;
- Estilo visual e efeitos sonoros muito bem adaptados aos videogames;
- Cutscenes são praticamente um episódio incrível de South Park
- Bastante exploração.

Contras

- Muita linearidade para um RPG;
- Nível de dificuldade desbalanceado atrapalha quem quer muito estrategismo;
- Desafios e puzzles de interação com o cenário não têm muita graça;
- Problemas e bugs podem ser desastrosos.

NOTA
8.5

South Park: The Stick of Truth (PlayStation 3)

Desenvolvedor: Ubisoft
Gênero: RPG

por ***Filipe Salles***

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira

Não é só de Bravely Default que os fãs dos nostálgicos RPGs em turnos poderão viver. No final de abril teremos um novo jogo do gênero. Dessa vez será a hora da princesinha Aurora brilhar em **Child of Light (PS3/PS4)**, um título que irá misturar plataforma, puzzles e RPG.

Para salvar o mundo de Lemuria da escuridão, **Aurora** irá contar com a ajuda de uma singela fagulha, que será seu guia e parceiro durante sua jornada. Além da aventura épica, o jogo promete forte customização de itens e habilidades, além de contar com a famosa engine da Ubisoft UbiArt Framework, utilizada em Rayman Legends.

Um planeta sem astros

No reinado de Lemuria, a malvada Black Queen roubou o Sol, a Lua e as estrelas. O que ela não contava era que a alma da princesa Aurora seria invocada ao reino para salvá-lo da escuridão. Mas para derrotar a regente, a protagonista deverá recapturar as três fontes de luz antes do embate final para recuperar Lemuria.

Assim como nos RPGs, não temos um enredo diferente do que já estamos acostumados. Afinal de contas, a lista de mundos, reinos e universos que já salvamos durante a vida não é pouca. De qualquer maneira, Lemuria parece ser um mundo que iremos querer salvar, principalmente pelo seu visual sombrio, que contrasta com a aura de luz emanada da princesa.

Um ponto de luz que não fala

Para quem está acostumado com a parceria de Link e Navi, sabe muito bem como um ponto de luz falante pode ser irritante (Hey, Listen!). Assim como em Ocarina of Time, é uma fagulha que traz a princesa Aurora para Lemuria, e será ela o seu maior parceiro, podendo inclusive ser assumido por um jogador humano.

Misturando jogos de plataforma com puzzles, a pequena fagulha, chamada **Igniculus** terá papel primordial nelas, já que será possível interagir com objetos e coletar itens, podendo alcançar locais que Aurora não será capaz. A melhor parte disso é a possibilidade de chamar alguém para pegar um controle e compartilhar a experiência cooperativa, o que pode tornar a solução dos desafios mais interessantes.

Os embates seguirão a linha dos RPG tradicionais, embora os protagonistas tenham papéis bem específicos. Enquanto Aurora fica responsável pela ofensiva com sua espada gigante e magias devastadoras, Igniculus dá suporte à heroína, executando magias de cura ou debilitando os adversários com cegueira ou tornando-os mais lentos, entre outros.

Customizando até a habilidade do dedão do pé

Enquanto as batalhas de Child of Light sejam inspiradas nos JRPG, seu nível de customização é característico de sua contraparte ocidental. Mais de 200 habilidades irão compor as possibilidades de crescimento da heroína e de seus aliados em batalha.

Além da extensa combinação de habilidades possíveis, o jogo também contará com um sistema de forja, possibilitando a combinação para criação de mais de 600 itens diferentes. Algo me diz que zerar apenas uma vez não será o suficiente para ver tudo o que o título tem a oferecer.

Uma luz caminhando pela escuridão

Sem dúvida alguma a arte empregada para criação dos cenários e modelos de personagens é apaixonante. Feito na engine UbiArt FrameWork, que também está sendo utilizada em Valiant Hearts, o título transmite em seus desenhos todo o ar de um desenho animado infantil, mas com elementos sombrios e obscuros que se contrapoem à figura da protagonista e de seu fiel parceiro. Child of Light foi desenvolvido por um pequeno time da Ubisoft Montreal cuja maioria havia trabalhado em Far Cry 3 e está programado para o dia 30 de abril para PS3 e PS4.

EXPECTATIVA
3

Child of Light (PS3/PS4)

Desenvolvimento: Ubisoft Montreal
Gênero: RPG
Lançamento: 30 de abril de 2014

por ***Rodrigo Bitencourt***

Revisão: Catarine Aurora
Diagramação: Ricardo Ronda

Killzone Shadow Fall (PS4) conquista seu lugar ao sol

A guerra é cruel, violenta e intensa. Ela nunca é bonita. A não ser que esteja acontecendo na sua sala e tenha gráficos de última geração. A **Guerrilla Games** dá as boas-vindas à nova geração trazendo a guerra para dentro de sua casa com **Killzone Shadow Fall** para **PlayStation 4**. O título tem um grande fardo nas costas, ser um dos grandes carros-chefes no lançamento do novo console da Sony. Mas será que ele conseguiu alcançar essa façanha ou se manteve na sombra de outros lançamentos?

De volta à zona de guerra

A franquia Killzone teve a sua estreia no PlayStation 2 e desde então vem acompanhando os consoles da Sony, com **Killzone 2** e **Killzone 3** para PlayStation 3 e **Killzone Mercenary** para o PS Vita. Não é de se surpreender que a desenvolvedora Guerrilla Games tenha aproveitado a oportunidade de lançar um novo jogo para o recém lançado PlayStation 4. Mas como em toda boa série, é preciso se reinventar para conquistar um novo público e manter o antigo, com KZ não é diferente.

Em Killzone 3, testemunhamos o capítulo final da aventura vivida por Sev, até então protagonista do jogo, que termina com o planeta dos Helghasts, Helghan, sendo praticamente destruído. A história de Shadow Fall segue os passos desse evento. Sem um lar para os habitantes de Helghan, o povo de Vekta precisa abrigar milhões de inimigos

em seu planeta. Mas como fazer isso? Alguém se lembra do muro de Berlim, que dividia a Alemanha Ocidental da Alemanha Oriental? Essa é a solução mais “apropriada” para a situação que os grandes governantes de Vekta encontram: construir um imenso muro para dividir e separar os dois povos, Vekta de um lado e Nova Helghan do outro.

Obviamente as coisas não poderiam permanecer pacíficas por muito tempo, não quando se tem um povo embriagado por rancor e raiva convivendo anos e anos lado a lado com seus inimigos.

Delegado das sombras

Você é Lucas Kellan, bravo e estimado soldado da ISA (Interplanetary Strategic Alliance) que carrega o título de Shadow Marshall, uma espécie de agente secreto a serviço de Vekta. Um produto da guerra, criado e treinado por ela, com um único objetivo: servir e obedecer aos interesses políticos e militares do planeta. A criação de um novo protagonista traz novos ares para Killzone e com a história se passando em Vekta, uma nova perspectiva sobre toda a mitologia criada pela série é apresentada.

A princípio, o personagem pode parecer apenas um peão de guerra, mas com o tempo ele demonstra uma forte personalidade e ideologia, o que com certeza faz com que os jogadores criem alguma simpatia por

Kellan. O problema é que apenas ele consegue alcançar essa vitória no jogo, o resto do elenco é raso e você não consegue se aprofundar nos personagens ou acreditar em suas crenças.

Contudo, os dois lados da guerra são muito bem representados no game. Nenhum lado é o que realmente aparenta e não existem heróis ou vilões nisso tudo. Essa é uma característica marcante que sempre acompanhou a série e continua a me agradar bastante, e em Killzone Shadow Fall ela se faz ainda mais presente. Conforme a história se desenvolve, você e Kellan deixam de enxergar apenas um objetivo a ser cumprido e começam a prestar mais atenção nos horrores e desolação criados pela guerra ao seu redor.

Um toque da nova geração

Não é apenas com um novo protagonista e trama que Killzone Shadow Fall busca inovar, mas também com seu gameplay e controles. O título é um dos poucos que joguei que busca explorar todas as novas possibilidades oferecidas pelo DualShock 4.

O toque de mágica está na forma como usamos o touchpad do controle para controlar OWL, uma espécie de drone aéreo que acompanha Kellan em suas missões. Apenas deslizando o dedo pelo DS4 é possível escolher um dos modos de ataque ou defesa do pequeno robô, e até mesmo hackear a inteligência inimiga para evitar alarmes ou câmeras de segurança. Com certeza um dos pontos altos no gameplay e que agrega uma nova dinâmica de stealth ao jogo.

Fora isso, Shadow Fall se atém ao básico de um FPS: apontar, mirar e atirar. As missões divertem e apresentam uma variação de ritmo que mantém alto, do começo ao fim, o interesse do jogador, em busca de respostas para a trama e mais Helghasts para eliminar.

Os gráficos e a trilha sonora formam uma dupla tão dinâmica quanto Kellan e OWL. Pude finalmente me sentir dentro da nova geração, é claro que o console ainda tem um potencial muito vasto para ser explorado, mas o que experimentei com Killzone SF já se pode considerar um aperitivo e tanto. Valendo até mesmo como prato principal.

Contratos de Missão

O multiplayer de Killzone Shadow Fall apresenta algumas diferenças dos jogos anteriores, mas mantém as partidas customizáveis que vão de um simples Team Deathmatch até os estratégicos Warzones, repletos de objetivos e horas de diversão.

Contudo, agora o jogador tem menos opções de classes, o multiplayer de Shadow Fall conta com apenas três: assault, scout e support. Cada um com armas e habilidades únicas, que tornam a organização entre equipes uma tática essencial para alcançar a vitória durante as partidas.

Diferente de outros FPS's, Killzone SF não exige que o jogador sacrifique dias e mais dias para alcançar níveis exorbitantes de experiência para liberar armas e habilidades. Você já possui todas as armas e habilidades liberadas, mas precisa completar uma série de desafios se quiser liberar acessórios, como uma nova mira para aquela sua arma favorita.

Uma guerra de gerações

Killzone dá seu primeiro passo na nova geração com Shadow Fall. É um terreno perigoso e competitivo, que ainda tem muito a ser explorado. Mas definitivamente esse passo foi dado com o pé direito. A grande expectativa e o fardo de ser um dos principais, se não o principal, lançamento para acompanhar o PlayStation 4 pode assombrar um pouco o game, mas os mais fortes e corajosos soldados que quiserem viajar por Vekta e Nova Helghan vão experimentar uma viagem e tanto.

Prós

- Novo protagonista e rumo para a trama da série;
- Excelentes gráficos e trilha sonora;
- Exploração de novas possibilidades com o DualShock 4;
- Multiplayer viciante.

Contras

- Personagens rasos;
- Alguns clichês e furos no roteiro atrapalham a trama.

NOTA **8.5**

Killzone Shadow Fall (PS4)

Desenvolvimento: Guerilla Games
Gênero: First-person shooter

Leve a **Revista Playstation Blast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!

por Gabriel Vlatkovic

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Lucas Paes

Saiba por que o PlayStation 4 tem tudo para ser o grande nome da nova geração

Há pouco mais de quatro meses, o PlayStation 4 chegou às lojas e vem, desde então, causando o maior estardalhaço por onde quer que passe. Esgotado em quase todo o globo, exceto no Japão, que adotou uma postura pró-mobile e está deixando de lado os consoles de mesa, e no Brasil, país em que o sistema custa mais que um rim, o console foi apresentado com uma proposta interessante por ser focado não nos caprichos de sua fabricante, mas nas necessidades primordiais dos jogadores. Além disso, a Sony ainda prometia que o console seria de fácil programação, atitude que revela que a empresa foi capaz de aprender com os erros cometidos em seu console anterior, que era um verdadeiro inferno para os desenvolvedores programarem. Mas será que a Sony está conseguindo atingir suas metas, tão ambiciosas, e agradar a gregos e troianos? Depois de quase um mês com o console, posso dizer que o PlayStation 4 está no caminho certo!

O anúncio do console foi marcado por muita expectativa

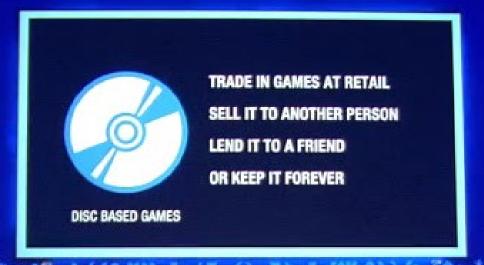
O anúncio

Anunciado em fevereiro de 2013, após muitas especulações, o PlayStation 4 foi muito bem recebido graças aos vídeos de seus primeiros jogos e sua proposta de ser um console inteiramente focado nos jogadores. O controle do console, bastante reformulado se comparado às mudanças realizadas pela Sony de geração para geração, contava com o botão Share, que serviria para transmitir partidas ao vivo via Twitch e Ustream ou até mesmo salvar vídeos de gameplay ou telas de jogo para serem compartilhados em redes sociais.

Mesmo com a empolgação quanto ao novo console, a Sony deixou muitos decepcionados por não mostrar o design do console e nem revelar detalhes como sua data de lançamento e o preço da brincadeira. Mas isso só serviu para que na E3 a empresa desse um show. Vencedora absoluta da feira, a gigante japonesa não só mostrou o novo console como revelou uma biblioteca de jogos que parecia ser espetacular: de novas franquias como The Order: 1886, passando pelo retorno de séries consagradas como Killzone, a Sony exibia orgulhosamente a quantidade de jogos previstos para o primeiro ano do console. Como se não bastasse, foi revelada uma aliança nunca vista com desenvolvedoras indies, que poderiam auto-publicar seus títulos no console. Logo de cara, foram anunciados mais de dez jogos de desenvolvedoras independentes para o console, e as perspectivas ficavam cada vez melhores. Ainda em se tratando de jogos, as alianças com desenvolvedoras third-parties não poderiam acontecer em melhor situação, o que rendeu anúncios esperados, como as sequências de Call of Duty e Assassin's Creed, e outros nem tanto, como o retorno de Kingdom Hearts e o incrível Final Fantasy XV.

A primeira aparição do DualShock 4

Mas os melhor ainda estava por vir: ao contrário do que todos esperavam, inclusive a Microsoft, sua principal competidora, o PlayStation 4 não teria nenhuma restrição a jogos usados ou travas de região, o que tornaria o console muito mais atrativo do que o Xbox One, cheio de firulas que restringiam o acesso dos jogadores aos títulos do console. Para terminar, o preço: 399 dólares, 100 dólares a menos que o console da Microsoft. Considerando que o PlayStation 4 seria um console menos restritivo, mais poderoso e com mais jogos que o Xbox One, a oferta se tornou irrecusável, e o estrago já havia sido feito mesmo depois que a Microsoft voltou atrás com toda sua política restritiva. Hoje, algum tempo já se passou desde que o PlayStation 4 foi lançado, e por incrível que pareça, o console é tudo aquilo que a Sony prometeu, e mais um pouco.

A falta de restrições do PlayStation 4 levou os jogadores ao delírio

O console

Bonito, compacto e silencioso. Logo de cara vemos o esmero da Sony ao desenvolver o seu novo produto, que é o mais belo console já produzido por ela e, definitivamente, o aparelho mais bonito que tenho em meu quarto. Comparado ao Xbox One, que também é um console de visual agradável, temos um aparelho bem menor e mais silencioso, além de estiloso, graças a seu design inclinado, que dá um toque de modernidade ao videogame, que realmente parece algo novo e mais sofisticado. Some isso à divisão entre os tons fosco e black piano separados por um feixe de luz que percorre todo o console, apontando seu status por meio de sua cor: azul quando está ligando; branco quando está sendo utilizado; laranja quando em stand-by; e vermelho quando ocorre algum erro de sistema, o que nunca ocorreu durante o tempo que estou com o console.

Bonito e muito prático, o console combina bem com qualquer ambiente

A instalação do console também é muito fácil e ele não ocupa muito espaço, já que a temida fonte é interna e não precisa de um lugar reservado para ela. Para instalar o PlayStation 4, basta plugar o cabo de energia e o HDMI e pronto, console ligado e funcionando. Para os que desejam ligar o console a um sistema de som, ainda há uma saída para cabo ótico, mas ainda assim a instalação é muito simples.

As configurações iniciais

Assim como ocorreu com o Wii U e o Xbox One, o PlayStation 4 também possui uma atualização inicial para que o console funcione com todos os seus recursos. O arquivo, de aproximadamente 500MB, foi baixado com muita rapidez e, entre o download e a instalação, foram gastos cerca de trinta minutos. Após a atualização, o console vai direto ao ponto e pede dados como sua conta na PSN e também a do Facebook, de forma que há uma integração muito legal entre os dois cadastros. Saem os avatares, entram fotos reais de perfil, fazendo com que os jogadores sentem como se o console não seja algo impessoal, e sim o seu PlayStation 4. Após isso, o sistema operacional está pronto para uso e a jogatina pode começar.

O sistema operacional

Uma palavra define o sistema operacional do console: rapidez. Logo ao ligar o console, a agilidade com que as operações são realizadas é notável. Com uma interface bonita, chamativa e intuitiva, navegar pelos menus do console é um verdadeiro prazer. A XMB foi reformulada e fica escondida em um menu acima do que realmente importa: os jogos. Lá, o jogador pode configurar o sistema, verificar sua lista de amigos, downloads e notificações. No lugar de seu perfil, sua foto utilizada no Facebook e várias informações quanto às suas atividades recentes, troféus conquistados e perfil de jogador.

O sistema mostra o que foi jogado recentemente; um feed que revela as últimas novidades do sistema, sejam elas relacionadas à novos jogos na PSN ou mesmo conquistas; transmissões e atividades de seus amigos; um menu que reúne todos os aplicativos de vídeo disponíveis, como IGN, Hulu Plus, Netflix e Amazon Instant Video; e uma parte reservada unicamente para assistir transmissões de gameplay dos jogadores, um atrativo e tanto para os que desejam conhecer mais os jogos ou simplesmente assistir partidas alheias dando suas opiniões e interagindo com outros jogadores.

O menu principal apresenta os jogos e aplicativos utilizados recentemente e um feed de atividades

Como já dito, o console é completamente integrado a redes sociais e, mesmo que você não as utilize, o PlayStation 4 passa um grande senso de comunidade aos seus usuários. O feed de notícias do console permite que os jogadores curtam os status uns dos outros, vejam seus vídeos e screenshots compartilhados e interajam de forma simples e ainda assim funcional. Por fim, é possível se comunicar com seus amigos por meio de voz e de mensagens escritas, assim como visto no PlayStation 3, além do sonhado crosschat, antes impossível.

O mais legal do sistema operacional do console é que ele reflete muito bem a visão da Sony nessa geração. Com sua interface simples e intuitiva, percebe-se que tudo foi criado para se adaptar ao jogador, e não o contrário. Você não é obrigado a ficar conversando com seu console para acessar menus, jogos e aplicativos, mas se assim preferir, pode fazer sem grandes dificuldades. Contudo, com ou sem voz, os menus podem ser acessados rapidamente, sendo que a decisão de como operar o console cabe apenas ao jogador, e não aos caprichos de seu criador. Enquanto que com o Xbox One me senti confuso e até um pouco frustrado com todas as complicações que a Microsoft decidiu implementar compulsoriamente em seu console, com o PlayStation 4 me senti como se já utilizasse aquilo há anos, mesmo que tudo fosse muito mais moderno e belo.

Além disso, nota-se a liberdade que a Sony deu aos desenvolvedores, que podem adicionar as informações que desejarem em seus aplicativos, variando desde um simples manual de instruções até estatísticas de jogo e um link para o site oficial do título. Agradando a todos, a Sony conseguiu chegar a um equilíbrio pouco visto na indústria, fazendo com que os jogadores se sentem bem com o console enquanto que os desenvolvedores têm liberdade e facilidade para desenvolver seu conteúdo.

O controle

O DualShock 4 é outra grande evolução se comparado aos controles anteriores da família PlayStation. Um pouco maior, o controle é bastante ergonômico e se encaixa perfeitamente nas mãos do jogador, seja lá qual for o seu tamanho. Isso porque o controle possui braços um pouco maiores, de forma que é muito mais fácil segurá-lo. Esta parte do controle também é emborrachada, de maneira que o controle adere às mãos do jogador e fica firme o tempo todo. As alavancas também apresentam uma grande melhoria em relação às do DualShock 3. Antes convexas, as alavancas eram muito próximas e difíceis de serem manipuladas. O novo design côncavo faz com que os dedos do jogador se encaixem e garante um nível de precisão muito maior, o que é benéfico para jogos de qualquer gênero.

Os gatilhos também foram aprimorados e são mais fáceis de serem pressionados, além de responderem melhor que os do controle anterior. Para tornar tudo ainda mais legal, o controle ainda conta com um painel touch dianteiro, que ao contrário do que muitos pensavam, está longe de ser uma cópia da tela de toque do controle do Wii U. Sendo utilizado para muitas coisas, como mouse do navegador de internet ou mesmo em alguns jogos, como Killzone: Shadow Fall, o touch é incrivelmente preciso na maioria das vezes e dá um toque de sofisticação ao controle, que já é excelente sem o painel. Além das funcionalidades de toque, ainda é possível pressioná-lo, o que serve basicamente como o substituto do botão Select, que foi deixado de lado em prol do botão Share, que, como já dito, serve para transmitir partidas e compartilhar vídeos e screenshot de gameplay instantaneamente.

Abaixo do botão PS, a entrada para fones de ouvido

Por fim, finalmente é possível carregar o controle enquanto o console está desligado, algo que muitos reclamavam no PS3, por ser impossível. O DualShock 4 ainda conta com uma entrada para fones de ouvido que, apesar de não ser novidade, é bastante funcional e agrega ainda mais qualidade ao produto. Os únicos pontos contra são a posição dos botões Options (o novo Start) e Share e a duração da bateria. Por conta do painel touch, os botões ficam muito distantes do centro do controle, o que faz com que o jogador tenha certa dificuldade em pressioná-los. A bateria dura cerca de oito horas, o que é pouquíssimo se comparada às mais de trinta do DualShock 3, e isso seria um grande problema se não fosse possível carregar as baterias com o console em stand-by ou mesmo durante uma sessão de jogatina. Contudo, diante de tantas qualidades, o problema não chega perto de tirar o brilho do controle.

Com o simples toque deste botão, é possível até transmitir partidas via Twitch

Compartilhamento de conteúdo

Talvez o botão Share seja uma das maiores sacadas da Sony com o PlayStation 4. Com o simples tocar do botão, o jogador é levado a um menu no qual decide o que deseja compartilhar. Enquanto os vídeos e imagens são compartilhados tanto na PSN quanto no Twitter e Facebook, a transmissão de gameplay fica por conta do Twitch ou Ustream. Muito mais simples do que aparenta ser, basta o jogador possuir uma conta em um dos serviços para iniciar a transmissão, que pode ser assistida por qualquer um que possua um computador, smartphone ou mesmo o próprio console. Durante as transmissões, que em meus testes ocorreram sem nenhuma lentidão e com bastante qualidade de imagem, os espectadores podem fazer comentários e até mesmo interagir com os jogo, caso a desenvolvedora tenha optado por essa função. A funcionalidade democratiza a transmissão de gameplay e faz com que jogadores de todo o mundo possam interagir de uma forma nunca vista em um console até o momento.

O Vita nunca ficou tão feliz em toda a sua difícil vida

Remote play e segunda tela

O PS Vita vem tendo um desempenho bastante fraco em todo o mundo e a Sony parece não se importar minimamente com isso. Contudo, o poderoso e abandonado portátil da empresa ganhou uma nova razão de ser com o lançamento do PlayStation 4. Com o Remote Play, os jogadores podem utilizar o portátil como tela de jogo, sendo bastante similar ao GamePad do Wii U. Durante meus testes, os jogos nunca apresentaram lentidão alguma, além de ficarem lindos na tela OLED do console. O Vita ainda pode servir de segunda tela, apresentando menus e outras facilidades, que ficam a critério das desenvolvedoras.

Além da utilização do portátil, a Sony também lançou um aplicativo para dispositivos Android e iOS que funciona de forma muito similar ao SmartGlass do Xbox One. Com o aplicativo, é possível acessar remotamente os menus do console, adicionar amigos, comprar conteúdo e até mesmo trocar mensagens. Certos jogos ainda possuem aplicativos complementares que tornam a experiência ainda mais legal, como no caso de Knack, em que é possível receber novos itens para fortalecer o personagem. Com tanta integração, o console acaba criando um ecossistema próprio em sua casa, tornando a experiência mais imersiva e surpreendente.

Os jogos

Tudo bem, o PlayStation 4 pode até não possuir jogos que justifiquem a sua compra em um primeiro momento, mas ainda assim o console não faz feio e sofre de um mal que vem assolando a indústria nos últimos anos: a grande necessidade de que os jogos deixem de sê-los e tornem-se grandes e memoráveis experiências. Digo isso, pois, após terminar Knack, notei que a indústria mudou e não respeita mais certos gêneros. Não que o título seja perfeito e marcante o bastante para chegar ao patamar de Mario. Mas ainda assim, Knack é um jogo competente, linear e focado na história que me fez retornar à era em que Crash Bandicoot (PS) e Super Mario 64 eram os jogos do momento. Ao final da jornada me senti como se tivesse vivido uma grande e divertida aventura, mesmo que tão mal vista pelo resto do mundo.

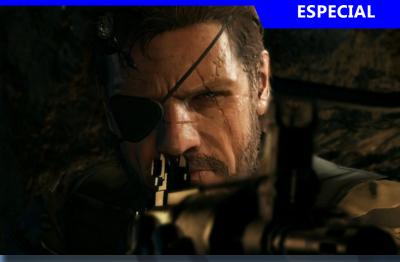
Killzone: Shadow Fall é outro exemplo de como o pensamento dos jogadores vem se distorcendo com o passar dos anos: com uma ambientação incrível e fases que fogem da linearidade de Call of Duty, sendo mais parecido com GoldenEye 007 (N64) e seus cenários sandbox que permitem que o jogador conduza as fases a seu modo, o jogo é um show de game design e chega a um patamar que a franquia nunca chegou antes. Patamar que é muito bem descrito pelo companheiro de redação Rodrigo Bittencourt em sua excelente análise, uma das poucas justas que vi sobre o título.

Os multiplataformas se mostraram superiores no console da Sony, rodando em Full HD e com mais detalhes que a concorrência, graças ao imenso poder de fogo do console, que é facilmente o mais potente da geração. Por conta da facilidade em programar para o console e o seu poder de fogo, podemos esperar um apoio massivo de desenvolvedoras terceirizadas, além de versões definitivas dos títulos, o que já está sendo provado pela quantidade enorme de jogos anunciados para o sistema ainda nesse ano.

playstationblast.com.br

Por fim, temos os jogos de desenvolvedoras independentes. Resogun é um senhor jogo de navezinha com gráficos de deixar qualquer um boquiaberto e jogabilidade precisa, divertida e desafiadora. Outlast é um daqueles jogos de tirar o sono de qualquer marmanjo e traz de volta toda a sensação de medo perdida pelo gênero Survival Horror nos últimos anos. Para somar ainda mais, o console já conta com Don't Starve, Flower, Flow, Trine 2 e mais um punhado de títulos independentes em uma lista que não para de crescer.

O mais legal do PlayStation 4 é que em pouco tempo ele já conseguiu formar uma biblioteca que, apesar de pequena, é bastante variada e capaz de agradar qualquer jogador. De jogos de plataforma, passando por jogos de tiro, terror, quebra-cabeças e aventura, todo jogador é capaz de encontrar algo que lhe agrade. O que é mais legal ainda é que o console tem o espirito que fez com que a Sony dominasse o mercado no final dos anos 90. O PlayStation 4 é, antes de tudo, um videogame. Um console feito para que as pessoas curtam a experiência e não sejam obrigadas a aturar megalomanias ou inovações invasivas que as tirem de seu maior foco: se divertir.

Com uma line-up dessas não tem como desanimar

Futuro brilhante

Em pouco mais de quatro meses, o PlayStation 4 já está quase ultrapassando o Wii U, que foi lançado no final de 2012, e já começa a se distanciar do Xbox One, que foi lançado praticamente junto com o console da Sony. E não é para menos: com um preço mais acessível (exceto pelo Brasil), um hardware de peso em um console extremamente compacto e belo, um sistema operacional muito rápido e funcional além de um controle excelente, é difícil não encontrar razões para amar o console. Neste ano, o console ainda reserva grandes promessas para os jogadores, tal como Metal Gear Solid V: The Phantom Pain e seu prólogo, Ground Zeroes, inFAMOUS: Second Son, The Order: 1886 e quem sabe Final Fantasy XV ou Uncharted. Some isso a basicamente todos os títulos de third parties a serem lançados nos próximos meses e a uma enorme quantidade de jogos vindos de desenvolvedoras independentes, como o espetacular Octodad: Dadliest Catch, e temos um console completo, bem construído e pronto para atender todo tipo de jogador. Quando a Sony prometeu que o seu novo console teria foco total no jogador, ainda que contasse com tudo que os desenvolvedores necessitavam, poucos acreditaram, mas a empresa finalmente desceu do salto que a tornava tão arrogante e criou um de seus mais incríveis produtos. Obrigado, Sony.

As sátiras de videogame na série:

por **Rafael Neves**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

Palavrões e muita pouca vergonha invadem os videogames com as divertidas sátiras feitas pela série South Park aos jogos de consoles.

South Park sempre esteve próximo dos videogames. No entanto, essa aproximação não seu deu majoritariamente por adaptações da série televisiva para os jogos, mas, sim, no sentido inverso. Ou seja, estamos falando dos videogames, jogos e personagens de games que foram satirizados com a mesma pouca vergonha que o programa ironiza o estilo de vida americano e as principais celebridades. Para celebrar o lançamento de The Stick of Truth, vamos revisitar todas as sátiras de videogames vistas no programa.

Console wars com todos os palavrões que merece

A nossa primeira sátira é bem recente no programa e traz os personagens da série com os trajes de The Stick of Truth em uma trilogia sobre console war. Da mesma forma que as discussões sobre qual console é melhor do que o outro fizeram jogadores trocar tapas nesse início da oitava geração, o mesmo aconteceu com a turma de South Park. As crianças caem em discussões e brigas antes da Black Friday sobre o PlayStation 4 e o Xbox One, há sátiras super exageradas sobre a Sony e a Microsoft e uma polêmica e cruel ausência do Wii U. Simplesmente hilário e bem atual, ainda mais parodiando Game of Thrones.

A bizarra verdade sobre o PSP

Ok, esse aqui é mais um dos loucos e mirabolantes roteiros de um episódio de South Park, "Best Friends Forever". Kenny é o primeiro de South Park a adquirir um PSP, mas, jogando desavisado pela rua, acaba atropelado por um motorista que também jogava o portátil. No além, Kenny descobre que o PSP foi criado por Deus para, através do jogo Paraíso vs. Inferno, encontrar aquele capaz de liderar suas tropas, o escolhido, o Keanu Reeves (aquele ator que interpreta Neo em Matrix). As sátiras à trilogia Matrix, a questões religiosas e ao famoso caso polêmico de Terri Schiavo misturam-se num episódio genial (e louco).

Mais ridículo do que o próprio Guitar Hero

Lembra que, há alguns anos, estávamos todos com nossas guitarras de plástico vidrados em Guitar Hero e Rockband? A série South Park foi bem rápida em parodiar essa mania no episódio "Guitar Queer-O". No enredo, Stan e Kyle tornam-se "astros do rock" jogando Guitar Hero, e todos os elementos da vida de um artista do tipo são ironizadas, como conversa com gravadoras, festas privadas e até brigas entre amigos. Para brincar com o vício em videogames, o episódio mostra também outro jogo, Heroin Hero, que, livre de estresse e pontuações, consiste apenas em perseguir um dragão rosa enquanto se injeta heroína virtual no braço... Posteriormente, vemos ainda Rehab Hero. Sem comentários. Em "Whale Whores", há uma sátira com Rockband quando Cartman canta uma paródia de Poker Face (de Lady Gaga) usando o jogo.

Devolva meu Xbox 360, sua...

No episódio "Tsst", a mãe de Cartman, percebendo o quão desobediente o seu filho está, contrata as Supernanny para disciplinarem a criança. E é claro que uma das primeiras coisas que elas procuram fazer é privá-lo do seu Xbox 360. Para mostrar o quão colossal é o vício de Cartman no videogame, ele, mesmo fugindo de casa, sendo rejeitado por todos os seus amigos e vivendo num beco chuvoso, continua a jogatina. Em outra cena, Cartman canta dramaticamente Don't Stop Believin' enquanto liga o console novamente. No episódio "Tonsil Trouble", após Cartman contaminar Kyle com o vírus HIV, o jovem judeu de imediato ameaça destruir o Xbox 360 de Cartman... como se esse fosse o maior dos problemas dos dois novos aidéticos.

Literalmente, mal pôde esperar pelo Nintendo Wii

O Nintendo Wii foi alvo de muita expectativa por parte dos jogadores por conta de seus inéditos controles com sensores de movimento. E Cartman foi um dos alvos dessa ansiedade para pôr as mãos no console da Big N no episódio "Go God Go". Incapaz de suportar os poucos meses que o separavam do lançamento do Wii, Cartman pede que seu amigo Butters (pois todos os outros tinham bom senso) o congele para que ele só acorde num futuro em que o Wii esteja nas prateleiras. O plano dá até certo, e Cartman só é descongelado centenas de anos depois. Num mundo super futurista, Cartman precisa encontrar uma unidade do já pré-histórico Wii e tentar voltar para o passado, só que, no caminho, vai alterando adoidadamente o fluxo do tempo.

Temos que... pegar?

Quem nunca ouviu dizer que Pokémon é uma lavagem cerebral, "coisa do demônio" ou um vírus japonês? No episódio "Chinpokomon", isso foi satirizado de maneira hilária. A febre japonesa Chinpokomon é uma alusão aos monstrinhos de bolso da Nintendo, só que, em South Park, os brinquedos licenciados influenciam as crianças para poderem derrubar o governo americano. Há várias brincadeiras com a série Pokémon e, em uma delas, o programa de televisão assistido pelas crianças emite sinais luminosos hipnotizantes (uma clara alusão a um dos episódios de Pokémon que foi banido por conter flashes de luz que teriam causado convulsões em telespectadores japoneses). Agora você me pergunta: por que um nome tão estranho quanto "Chinpokomon"? Bom, digamos que a tradução seria "minúsculo pênis monstro". Acho que encerramos por aqui, não é?

Deixando jogos de golfe um pouco menos monótonos

Eric e Stan acham que jogos de golfe são muito chatos, exceto quando estão jogando os “verdadeiros momentos” de Tiger Woods PGA Tour 11 (PS3). Na versão do jogo vista no episódio “Sexual Healing”, os jogadores virtuais mostram suas vidas cotidianas, que incluem brigas de casal, casos e reconciliações. Um pena que isso é só momentâneo. Depois da “parte interessante”, os jogadores virtuais voltam à competição de golfe e o game fica chato de novo.

Colheita bizarra

A modinha de jogos de administração de uma fazenda virtual fez sucesso em algumas redes sociais, como Orkut, e ainda faz em outras, como o Facebook. Shelly Marsh (irmã de Stan) e seu namorado Larry Feegan jogam o estranho jogo The Settlers of Catan, visto no episódio “Broadway Bro Down”. Nesse jogo, o objetivo é construir estabelecimentos e assentamentos. Aquele que tiver a maior produtividade e a maior extensão de terra ganha.

O sonho de ter um Dreamcast

Toda criança já ficou admirada com a mágica que a fada do dente é capaz de fazer: transformar um pedaço de cálcio que solta-se de nossa boca em dinheiro vivo. No mundo de South Park, é lógico que logo sairá da cabeça de Cartman uma ideia para faturar muito dinheiro em cima desse truque. No episódio “The Tooth Fairy Tats 2000”, a turma resolve juntar dentes para trocar por dinheiro e acabam se envolvendo num gigantesco negócio infantil de troca de dentes por dinheiro. E sabe qual é o objetivo da garotada? Conseguir comprar um Dreamcast. Infelizmente, eles não conseguem adquirir o console, que, aliás, foi a plataforma com mais games da série South Park lançados. Ao menos eles não exploraram um certo episódio bizarro e cômico que aconteceu há alguns anos com um brasileiro e seu Dreamcast...

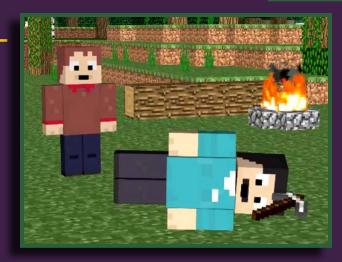
O preço de um jogo

Alguns diriam que os jogos valem mais no lançamento, outros dirão que o preço não importa. Pois bem, em South Park, um cartucho pode valer até mesmo uma amizade. No episódio "Margaritaville", a vida em South Park muda completamente por conta da crise econômica mundial. Mas deixemos o essencial do roteiro de lado. O que mais chama atenção nesse capítulo é a vontade de Cartman de pôr as mãos numa cópia de GTA: Chinatown Wars (DS). Ele ameaça até mesmo entregar Kenny e a família dele para o inimigo caso não receba o bendito game. Imagine o que Cartman teria feito para jogar GTA V (PS3)?

WOW até em South Park?

World of Warcraft foi (e ainda é) um vício para muitos ocidentais. E essa mania virou sátira num episódio de South Park criado quase que totalmente usando os gráficos do jogo. Estamos falando do genial "Make Love, Not Warcraft". As quatro crianças principais acabam sendo pegas pela mania de WOW, o que gera toda um discussão com o pai de Stan, que insiste que elas precisam socializar-se ao ar livre, embora ele mesmo acabe jogando também. O objetivo deles acaba sendo derrotar um jogador muito poderoso, que, na verdade, é o típico estereótipo de um jogador "sem vida" de WOW. O interessante do episódio é que as cenas são reproduzidas como no jogo mesmo e o ponto mais bizarro é quando Cartman está tão vidrado no jogo que precisa chamar sua mãe para colocar um balde embaixo de seu traseiro para que ele possa "fazer o número 2" sem interromper a jogatina.

E agora Minecraft também?

Indo na onda do episódio de WOW, "Informative Murder Porn" é um capítulo do programa construído em torno de outra grande mania dos games: Minecraft. Um estranho documentário chamado "Informative Murder Porn" parece estar incentivando casais adultos a, durante o sexo, matarem uns aos outros. Para impedir que os pais das crianças de South Park morram, seus filhos bloqueiam o canal do documentário colocando perguntas sobre Minecraft como código de segurança. Para burlar a proteção, os pais começam a jogar Minecraft. E, tal qual no episódio de WOW, muitas cenas desse aqui são construídas com os gráficos do jogo. A intromissão dos adultos no mundo de Minecraft acaba criando mais e mais problemas para as crianças e dando vazão a muita ironia e crítica sobre o mundo real e o virtual.

Um console com o selo "South Park" de bizarrice

Não foi apenas de sátiras com consoles reais que a série South Park viveu. Em vários episódios do programa, os criadores introduziram uma plataforma totalmente nova: a Okama GameSphere. "GameSphere" é provavelmente uma brincadeira com o console real GameCube, mas e esse "Okama"? Bom, quem conhece um pouco de japonês sabe que o termo significa homossexual ou travesti. Em sua primeira aparição, no episódio "Towelie", a GameSphere das quatro crianças principais é tirada deles. Tamanho era o vício delas pelo aparelho que Cartman, Stan, Kyle e Kenny terão que se aliar à "toalhinha falante geneticamente modificiada", o ridículo Toalhinha, que também é um dependente químico. Até as forças armadas estadunidenses as crianças irão enfrentar para recuperar o seu console.

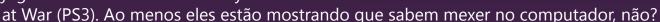
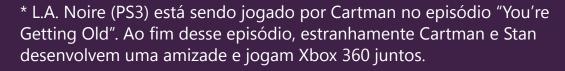
Dando asas (até demais) para a imaginação

A trilogia "Imaginationland" é uma das sequências de episódios de South Park mais divertidas e repletas de referências de toda a história do programa. Na verdade, é facilmente o enredo com o maior número de personagens de outras mídias. Após ser levado para o mundo da imaginação por conta de uma brincadeira estúpida, Butters vira o centro de uma guerra no mundo da imaginação, protagonizada pelos principais heróis e vilões da nossa cultura. Na batalha, dá para ver estrelas aleatórias dos videogames, como Sagat, Mario, Goro , Wario, Link, Pacman, Akuma, Ganondorf... Paralelo a isso, temos uma bizarra e nojenta aposta entre Kyle e Cartman.

Outras aparições

Muitos outros consoles e jogos apareceram na série South Park, mas sem tanta relevância no enredo dos episódios como as sátiras que vimos agora. Mas, para não deixar essas pequenas referências passarem, vamos ao menos listá-las.

* Na aula de informática do episódio “The Ungroundable”, todas as crianças estão jogando escondido Call of Duty: World at War (PS3). Ao menos eles estão mostrando que sabem mexer no computador, não?

* L.A. Noire (PS3) está sendo jogado por Cartman no episódio “You’re Getting Old”. Ao fim desse episódio, estranhamente Cartman e Stan desenvolvem uma amizade e jogam Xbox 360 juntos.

* Quando Cartman está procurando por seu boneco preferido, o Clyde Frog, dá para ver a caixa de Batman: Arkham City (PS3). Isso acontece no episódio “1%”.

* Talvez você não se lembre do antigo console ColecoVision, mas ele apareceu no episódio “Chickenpox”, na casa da família de Kenny.